

1. PENDAHULUAN

Menurut D'Arienzo et al. (2011), film merupakan bentuk seni kompleks yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan kinerja untuk menyampaikan narasi serta membangkitkan respons emosional dari penontonnya. Hal ini ditandai dengan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak, yang umumnya diproyeksikan di layar. Proyeksi ini sering kali didukung oleh elemen suara, seperti musik latar, dialog, dan efek audio, yang secara signifikan memperkuat kualitas naratif dan atmosferik dari pengalaman menonton.

Film *Hutang Nyawa* merupakan film yang digarap oleh Visinema Pictures yang tayang di layar lebar pada tanggal 12 Desember 2024, yang disutradarai oleh Billy Christian. Film ini mengikuti kisah Erwina, seorang ibu muda dan anak bungsu dalam keluarganya, yang berjuang untuk memenuhi kebutuhan hidup dan melunasi utang-utang keluarganya. Erwina menerima pekerjaan di Pabrik Batik Gemah Ripah, sebuah pabrik tua yang terkenal pada tahun 1990-an. Namun, pabrik tersebut menyimpan misteri kelam dan terlibat dalam ritual mistis yang menuntut tumbal manusia sebagai pembayaran atas *Hutang Nyawa*.

Penulis mengangkat film *Hutang Nyawa* dikarenakan film ini merupakan film unik yang memuat akan kekayaan nilai budaya. Film ini tidak hanya menyajikan genre horor sebagai hiburan tetapi juga mengangkat isu-isu struktural seperti hutang, kelas sosial, eksploitasi tenaga kerja. Yang membuat film ini lebih menarik adalah karena adanya penggunaan elemen budaya lokal, seperti batik dan ritual tradisional, yang diangkat dalam konteks narasi mistis dan simbolis.

Belum ada penelitian yang mengkaji film *Hutang Nyawa*. Akan tetapi, sudah ada penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan batik dalam film Indonesia. Retnoningtyas, Aulia, dan Assomah (2022) mengkaji penggunaan batik dalam film *Sekar* karya Kamila Andini. Penelitian mereka berfokus pada *scene* dan dialog dalam film. Penelitian ini akan melihat batik dalam film *Hutang Nyawa* sebagai kostum dan properti yang merupakan bagian dari *mise-en-scène*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana batik digunakan dalam film *Hutang Nyawa*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini berfokus pada penggunaan batik dalam film sebagai bagian dari *mise-en-scène*, yaitu sebagai properti dan kostum. Berikut rinciannya dibuat dalam bentuk tabel.

Tabel 1.2 Table Batasan Masalah

Menit	Petunjuk
07:02	Batik muncul sebagai properti
12:50	Batik muncul sebagai properti
22:07	Batik muncul sebagai kostum
30:40	Batik muncul sebagai properti
31:15	Batik muncul sebagai properti
48:23	Batik muncul sebagai properti
1:02:47	Batik muncul sebagai properti
1:02:50	Batik muncul sebagai kostum
1:25:59	Batik muncul sebagai properti

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan batik dalam film *Hutang Nyawa*.